

- COPains 21 -

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS

ARTICLE 1 : ORGANISATION

L'association AL LARK, association à but non lucratif (loi 1901) de protection et de découverte du milieu marin dont le siège social est situé au 50, rue Pierre et Marie CURIE 35260 CANCALE, (Siret n°45330401600034), organise un jeu-concours sans obligation d'achat qui sera annoncé notamment sur le site Internet www.al-lark.org. Ce concours est ouvert du 1er février 2015 au 15 avril 2016 inclus pour les dépôts de projets et du 1er mai au 21 mai 2016 pour les votes. Les résultats seront annoncés sur le site www.al-lark.org, le 25 mai 2016.

ARTICLE 2 - QUI PEUT PARTICIPER ?

Ce jeu-concours est ouvert aux élèves des classes des écoles primaires. Toutes les écoles peuvent participer mais il faut savoir que l'Association AL LARK étant basée en Ile Et Vilaine (35), il est donc préférable mais pas indispensable que les écoles participant au concours soient situées dans une zone limitrophe (départements du 35, 22, 50). En cas de victoire d'une école trop éloignée géographiquement, il sera compliqué pour les gagnants de se rendre sur les lieux de l'animation. Une seule participation sera acceptée par classe, l'inscription devant être faite au nom du professeur de la classe. Nous attirons votre attention sur le fait que l'inscription et la participation au jeu-concours impliquent l'accord total du règlement et du déroulement du concours (notamment la mise en ligne des histoires réalisées par les participants sur le site www.al-lark.org et sur les sites des partenaires de l'association) de tous les parents (ou représentants légaux) des enfants concernés. Les participants s'assureront auprès des parents qu'ils acceptent le présent règlement. En cas de manquement à cette recommandation, l'Association AL LARK ne pourra en aucun cas être tenue pour responsable. S'agissant d'enfants mineurs, le jeu-concours se fait sous la responsabilité du représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale.

ARTICLE 3 - PRINCIPE DU JEU-CONCOURS

Le projet de la classe doit être réfléchi et proposé de manière collégiale, il peut être multiple mais doit comporter une action innovante ou du moins qui ne soit pas déjà menée régulièrement dans l'école. Pour participer à ce jeu-concours, il suffit à l'enseignant de s'inscrire sur le site Internet sus-nommé, rubrique « Je participe », en précisant toutes les informations concernant la classe participante (nom et adresse de l'établissement, niveau de la classe, nom de l'enseignant, nombre d'élèves...).

Le projet doit également avoir une portée et une action pérenne dans l'établissement, l'idée d'un tel jeu-concours étant de promouvoir les actions de développement durable dans les écoles. Le projet peut également se présenter sous la forme d'un évènement organisé une seule fois mais celui doit comporter des actions à portée écologique non négligeable : nettoyage de parc, bosquet, plage; collecte de produits recyclables (stylos, rasoirs jetables, bouchons plastique, etc.). Une seule participation par classe sera acceptée.

Les élèves des classes participantes sont invités, avec l'aide de leur professeur, à imaginer et développer le projet éco-citoyen qu'ils aimeraient voir dans leur classe ou école. Ils devront trouver un titre à leur projet et le décrire succinctement en 5 lignes de présentation. Pour plus de lisibilité et d'homogénéité dans les présentations, une petite vidéo (pouvant être filmée avec un Smartphone) sera demandée à chaque classe. Cette vidéo ne devra excéder 2 minutes.

Le professeur devra déposer le projet de sa classe avant le 15 Avril 2016 à minuit. La vidéo, le titre, les 5 lignes de présentation ainsi que l'adresse postale de l'établissement scolaire seront à envoyer à l'Association AL LARK sur copains21@al-lark.org La vidéo risquant d'être trop lourde pour être envoyée par email, le professeur pourra utiliser par exemple le système Wetransfer© qui permet d'envoyer gratuitement des fichiers (jusqu'à 2 giga). Mode d'envoi disponible sur www.wetransfer.com

ARTICLE 4 - LES PRIX

La classe qui remportera le jeu-concours se verra remettre une invitation pour une journée de découverte du milieu marin avec l'Association AL LARK. Cette journée d'une valeur de 520€ sera l'occasion pour les élèves d'embarquer au départ de Cancale sur les bateaux de l'association et de partir à la rencontre des mammifères marins du golfe normano breton. Elle sera également le lieu idéal pour découvrir la biodiversité de l'estran. Le transport des élèves entre l'école et le lieu d'animation est à la charge de l'établissement gagnant. Si l'éloignement géographique est trop important pour permettre à l'école de prendre en charge financièrement les coûts de transport, l'association Al lark se rendra dans la classe gagnante pour effectuer une animation sur les mammifères marins d'une durée de 3 heures. Cette possibilité n'est valable que dans un rayon de 100 kilomètres de Cancale. Si la classe ne peut se rendre à Cancale et qu'elle se situe à plus de 100 kilomètres de Cancale, l'Association AL LARK essaiera dans la mesure du possible de trouver un lot de substitution à envoyer à la classe gagnante. Les classes participantes qui ne seront pas lauréates, recevront un lot de consolation . Les lots de consolation seront définis ultérieurement par l'Association AL LARK.

ARTICLE 5 - DESIGNATION DES GAGNANTS

Tous les projets seront présentés sur le site de l'Association AL LARK www.al-lark.org et seront soumis aux votes des internautes. Pendant trois semaines (du 1er mai au 21 mai minuit), les internautes, à raison d'un vote maximum par semaine, voteront pour le projet qui leur plait le plus. A la fin de ces trois semaines et après vérification de la régularité des votes, le projet ayant remporté le plus de suffrages sera déclaré gagnant.

ARTICLE 6 - PUBLICATION DES RESULTATS / REMISE DES PRIX

Les résultats seront annoncés le 25 mai 2016 aux gagnants par e-mail et sur le site internet www.al-lark.org. Il ne sera adressé aucun courrier ni courrier électronique, aux participants qui n'auront pas gagné ou aux gagnants ayant laissé des coordonnées incomplètes ou inexploitables. Si proximité géographique, l'Association AL LARK se rendra dans la classe gagnante pour annoncer la bonne nouvelle aux élèves et leur remettre ainsi le précieux sésame pour leur journée découverte. Si cela n'est pas possible, l'envoi se fera par courrier postal. Les lots de consolation seront envoyés par courrier postal ou remis en main propre au plus tard le 10 juin 2016. Les participants au jeu-concours font élection de domicile à l'adresse indiquée sur le site lors de leur inscription pour l'envoi de leur prix.

ARTICLE 7 - ACCEPTATION DU REGLEMENT

Le fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité, qui a valeur de contrat, par l'enseignant de la classe concernée et par les parents ou représentants légaux de tous les élèves y participant. Des additifs ou des modifications à ce règlement peuvent éventuellement être publiés à tout moment pendant la durée du jeu-concours. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement.

ARTICLE 8 - CONNEXION ET UTILISATION

La participation au jeu-concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et risques de contamination par des éventuels virus circulants sur le réseau. L'Association AL LARK décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du jeu-concours, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique, et de l'envoi des projets à une adresse erronée ou incomplète.

ARTICLE 9 - PROMOTION

Du fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent l'Association AL LARK à utiliser le nom de l'école, les noms et prénoms des gagnants, Commune de résidence ou adresse Internet dans toute manifestation publicitaire liée au présent jeu sans que cette utilisation puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le prix gagné, et ceci pour une durée maximale de 1 an.

Le projet gagnant fera l'objet d'un reportage dans la classe qui sera réalisé ultérieurement pour montrer la création et la mise en application du projet éco-citoyen. Des publications pourront également être utilisées et diffusées par l'Association AL LARK et ses partenaires dans le cadre d'opérations de promotion sans que cette utilisation puisse donner lieu à une quelconque contrepartie. Les gagnants et leurs représentants légaux autorisent l'Association AL LARK, pour une durée de 1 an à compter du 25 mai 2016, à reproduire, représenter et publier le projet lauréat sur le site internet www.al-lark.org et sur les sites des partenaires de l'association.

Les projets qui ne sont pas retenus mais qui à l'initiative de l'enseignant(e) verront le jour pourront également faire l'objet d'un reportage. Au souhait de la directrice ou du directeur d'établissement.

ARTICLE 10 - DONNEES PERSONNELLES

Conformément à la Loi relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés du 6 janvier 1978 modifiée, les participants au jeu-concours disposent d'un droit d'accès, de rectification ou d'opposition aux informations personnelles les concernant en s'adressant à Association AL LARK - Jeu - concours COPains 21 - 50 rue Pierre et Marie CURIE - 35260 CANCALE.

ARTICLE 11 - DROITS DE PROPRIETE LITTÉRAIRE ET ARTISTIQUE

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce jeu sont strictement interdites.

ARTICLE 12 - LITIGES

Le présent règlement est soumis exclusivement à la loi française. Toute difficulté pratique d'application ou d'interprétation du présent règlement sera tranchée par l'Association AL LARK en premier lieu.